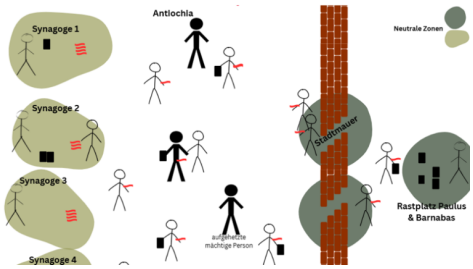
YoungstarsWiki.org

SOUMIS PAR
BESJ_Swiss

ON
29/01/2026

★ ★ ★ ★ ★
Keine Stimmen

Répandre l'Évangile en prenant des risques, Actes 13. 44-52



Dans Actes 13, Paul et Barnabas annoncent Jésus à Antioche. Malgré la jalousie et l'expulsion, ils portent courageusement le message. Découvre cette tension entre rejet et confiance dans le jeu et fais partie de leur histoire.

Explication du jeu

Installation du terrain de jeu et déroulement du jeu Le terrain de jeu L'idéal pour le jeu est une forêt avec des possibilités de se déplacer sans se faire remarquer. Le jeu est également possible dans une forêt plus clairsemée. Le terrain de jeu est allongé. A une extrémité, à Antioche, se trouvent les quatre synagogues (selon la taille du groupe) des différents groupes, marquées par un ruban de dissuasion comme zone de protection. De 30 à 60 mètres jusqu'au mur de la ville, une bande de forêt délimitée dans laquelle il est interdit de pénétrer. Ce n'est qu'avec le gardien que l'on sort de la ville. Pour ce faire, un cercle est formé à l'aide de trois bâches, une personne faisant office de gardien. Celui-ci fait monter quatre enfants derrière lui et traverse les remparts pour sortir de la ville. Si nécessaire, plusieurs gardiens peuvent être engagés. Seuls les quatre participants peuvent pénétrer dans la zone neutre à l'entrée et à la sortie des remparts. La partie allant des remparts à l'aire de repos est plus petite que la zone urbaine d'Antioche. La fin de l'aire de jeu est à nouveau une zone neutre délimitée : le lieu de repos de Paul et Barnabas. Un ou plusieurs animateurs gèrent le matériel qui s'y trouve (dans ce cas, des versets bibliques) et veillent au respect des règles. Chaque enfant porte un fil de laine/un ruban de barrage autour du bras. Dans le terrain de jeu, des synagogues aux murs de la ville, ceux-ci peuvent être arrachés. Celui qui n'a pas de fil/ruban doit retourner immédiatement à la synagogue pour en chercher un autre. Lorsqu'un enfant a franchi le chemin de l'aire de repos, il reçoit un petit papier qui le ramène à la synagogue. Sur le chemin du retour, le fil peut également être arraché et l'enfant doit alors rendre le petit papier. A ce principe de base s'ajoutent maintenant quelques compléments.

Objectif: Le but du jeu de terrain est d'être si possible le premier groupe à trouver le trésor enfoui. On trouve des informations à ce sujet à l'aire de repos. La fin peut aussi être limitée dans le temps, l'évaluation se faisant alors avec les versets bibliques. Celui qui a le plus de versets gagne

Les spécialités : pour le trésor d'Antioche, chaque groupe reçoit une carte du trésor en quatre parties. Sur cette carte est indiquée la forêt dans laquelle se déroule le jeu. Quelque part sur le terrain, un trésor est déposé. Il peut être enterré, caché ou en hauteur. Lorsqu'un groupe a récolté 20 petits papiers (adaptables), il attache un ruban rouge autour de la tête d'un enfant. Ce messager ne doit pas se faire arracher le fil. A Jérusalem, il reçoit une partie de la carte qu'il ramène au village sans

se faire attaquer. Le jeu se termine lorsqu'un groupe a ramené le trésor dans son village.

Personnes puissantes incitées : La zone située entre les synagogues et les remparts de la ville est rendue dangereuse par des personnages puissants et excités. Celui qui tombe dans leur piège, c'est-à-dire celui à qui ils arrachent le fil, doit retourner à la synagogue. S'il a un bout de papier, il sera également perdu. Ces personnes puissantes sont des leaders

Complément selon le groupe et la dynamique

Les participants peuvent s'attraper mutuellement en arrachant les fils/le ruban de barrage et voler des petits papiers. Cela est autorisé sur l'ensemble du terrain de jeu, à l'exception des zones neutres/de défaite. Toutefois, seul celui qui n'en porte pas sur lui et qui a un fil au bras peut s'emparer de petits papiers. Les fils arrachés sont également rapportés à la synagogue. Si la capture mutuelle est autorisée dès le début, les fils arrachés peuvent être échangés à la synagogue avec de nouveaux fils. Ceux-ci sont nécessaires pour remplacer ceux que l'on a perdus.
Si l'on intègre cela au cours du jeu, de nouveaux rubans/fils doivent être mis à disposition au préalable

Les astuces

En jouant à ce jeu, on se rend vite compte du nombre de variantes jouables :

- Les noms des lieux et des personnes peuvent être adaptés à n'importe quel thème.
- Le nombre de synagogues, de gardiens et de personnages puissants varie en fonction du nombre d'enfants participants.
- Les prix des cartes au trésor peuvent être utilisés comme accélérateurs ou ralentisseurs de jeu.
- Les personnages puissants peuvent enlever plus de fils aux groupes forts.
-

Pour de telles interventions, il est toutefois nécessaire que les animateurs participants se concertent avec le meneur de jeu et gardent un œil sur le calendrier et l'équité.

il est important de bien expliquer le jeu aux enfants et d'avoir aussi la flexibilité de créer de nouvelles règles. Par exemple, les zones neutres sur les remparts ont été créées pendant le jeu. Les personnages puissants et excités se sont montrés plus cléments envers les plus jeunes qu'envers les adolescents, et chaque âge a développé ses propres stratégies pour arriver à ses fins. Un autre point central est l'engagement physique : le jeu invite aux duels. Ceux-ci sont bons tant que la force brute n'est pas utilisée. Nous n'avons pas eu besoin de règles supplémentaires, mais nous avons dû faire respecter l'ordre dans certains cas

Problèmes de sécurité

Déshydratation par temps chaud à Prévoir de l'eau au village ou à Antioche

Petites blessures (égratignures, torsions, etc.) à Avoir une pharmacie sur soi

Terrain dangereux à délimiter avec du ruban adhésif

Matériau

- Ruban de délimitation pour les synagogues, les murs de la ville, l'aire de repos et éventuellement pour la délimitation du terrain de jeu
- rubans de jeu de couleur pour distinguer les groupes

- Des fils de laine pour le haut des bras dans chaque village. Ils doivent être déchirables ! Ou ruban de délimitation
- des petits papiers avec des versets bibliques en grande quantité par groupe
- une carte du terrain de jeu avec le trésor dessiné, découpée en quatre parties
- un trésor
- trois bâches par gardien pour le transport
- Sifflet pour les signaux
- recommandé : Un croquis du terrain de jeu et une brève description du jeu, p. ex. sur du papier d'emballage
- également recommandé : Pharmacie de poche !
- après un jeu de terrain, un goûter et quelque chose à boire ne font jamais de mal

Weitere Informationen

Categories
Jeux et activités

Tags
Paul
Les Actes des Apôtres
Barnabas
Confiance
Poursuite

Vieux
8 à 12 ans
13 à 16 ans
à partir de 16 ans

Nombre de participants
Aucune donnée disponible.

Bible
Histoire
Personne
Sujet :

Durée
Aucune donnée disponible.

Terrain / environnement
Ville

Matériau
Aucun

Téléchargement du fichier
Pas de téléchargement de fichiers

KI Generierter Inhalt
Contenu
Categories
Tags

© YoungstarsWiki | https://youngstarswiki.org/fr/wiki/art/repandre-levangile-en-prenant-des-risques-actes-13-44-52